

ANUVA Volume 4 (2): 197-204, 2020

Copyright ©2020, ISSN: 2598-3040 online

Available Online at: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/anuva>

## Strategi Menciptakan Perpustakaan Kekinian Sebagai Upaya Menjaga Eksistensi di Era Revolusi Industri 4.0

Roro Isyawati Permata Ganggi<sup>\*)</sup>

<sup>1</sup>*Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,  
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia*

<sup>\*)</sup> Korespondensi: [isya.ganggi@gmail.com](mailto:isya.ganggi@gmail.com)

### Abstract

**[Title: Strategy to create a contemporary library as an effort to maintain existence in the Era of Industrial Revolution 4.0].** The library is a trusted place to find credible information, but on the other hand some peoples feel that the library is an ancient and less attractive place. So it is necessary to devised a strategy to create a hype library as an effort to maintain its existence in the era of the 4.0 Industrial Revolution. The method used in the writing of this article is the literature method of review. Literature Review was chosen because this article is a conceptual article. The result in this article is that the library can do two strategies for creating a contemporary library, which is: from the library aspect as an organization and from the librarian as manager of the library. From the side of the library can be done by: (1) providing working space; (2) an Instagramable design; (3) Quick hot spot support; (4) Use of AI, VR and AR; (5) Social media utilization. As for the librarian aspect, the librarian can be transform so that it can play several roles, namely: (1) Cybrarian; (2) content creator; (3) Social media specialist; (4) Information consultant; (5) Infographics maker; (6) Subject specialist.

**Keywords:** *contemporary library; library existence; library transformation*

### Abstrak

Perpustakaan merupakan tempat terpercaya untuk mencari informasi yang kredibel, namun di sisi lain beberapa pihak merasa bahwa perpustakaan merupakan tempat yang kuno dan kurang menarik. Sehingga perlu disusun suatu strategi untuk menciptakan perpustakaan kekinian sebagai upaya menjaga eksistensi di era revolusi industri 4.0. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode *literature review*. *Literature review* dipilih karena artikel ini merupakan artikel konseptual. Hasil yang didapatkan dalam artikel ini adalah perpustakaan dapat melakukan dua strategi dalam menciptakan perpustakaan kekinian, yaitu: dari aspek perpustakaan sebagai organisasi dan dari pustakawan sebagai pengelola perpustakaan. Dari sisi perpustakaan dapat dilakukan dengan: (1) menyediakan *working space*; (2) desain yang *Instagramable*; (3) dukungan hot spot cepat; (4) pemanfaatan AI, VR dan AR; (5) pemanfaatan sosial media. Sedangkan dari aspek pustakawan, maka pustakawan dapat bertransformasi sehingga dapat memainkan beberapa peran, yaitu: (1) *cybrarian*; (2) *content creator*; (3) *social media specialist*; (4) *information consultant*; (5) *infographics maker*; (6) *subject specialist*.

**Kata Kunci:** *perpustakaan kekinian; eksistensi perpustakaan; transformasi perpustakaan*

### 1. Pendahuluan

Masyarakat melihat perpustakaan masih dalam dua sisi, sisi yang pertama adalah perpustakaan merupakan pusat informasi dimana setiap orang dapat mencari informasi yang kredibel dan terpercaya. Sedangkan, sisi yang kedua perpustakaan masih sering dianggap sebagai tempat yang kuno dan kurang menyenangkan. Perpustakaan sebagai tempat mencari informasi yang kredibel banyak diyakini setiap orang sehingga tidak heran jika perpustakaan hampir selalu ada di setiap sekolah dan daerah, baik ditingkat provinsi, kabupaten/ kota bahkan desa. Namun, meskipun keberadaannya

hampir ada di setiap sekolah dan daerah namun perpustakaan hanya sekedar “ada” tanpa diberdayakan lebih jauh supaya keberadaan perpustakaan betul-betul dimanfaatkan.

Perpustakaan saat ini sebetulnya banyak diuntungkan dengan adanya kemajuan teknologi informasi yang ada. Awalnya perkembangan teknologi informasi terutama internet ditakutkan dapat menggeser peran perpustakaan. Saat ini masyarakat memang banyak menggunakan mesin pencarian (*search engine*) seperti Google untuk mencari informasi. Hal ini dikarenakan mesin pencari informasi dapat langsung memberikan jawaban terhadap pertanyaan atau informasi yang dibutuhkan oleh user, sedangkan di perpustakaan user masih perlu membaca isi buku dan informasi yang dicari tidak serta merta langsung dapat ditemukan. Sehingga beberapa masyarakat masih menganggap perpustakaan sebagai tempat yang kuno.

Penggunaan mesin pencarian yang marak dilakukan merupakan salah satu indikasi bahwa saat ini dunia tengah berada dalam era revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 sendiri ditandai dengan adanya beberapa inovasi yang melibatkan teknologi informasi didalamnya, seperti *Internet of Things* (IoT), big data, *Artificial Intelligence* (AI), dll. Hal ini perlu menjadi perhatian khusus, karena tentu era revolusi industri 4.0 juga akan berpengaruh besar dalam bidang perpustakaan. Maka diperlukan strategi untuk dapat menciptakan perpustakaan kekinian di era industri 4.0 sebagai upaya menjaga eksistensi perpustakaan.

## 2. Metode

Penulis menggunakan metode penelitian pustaka (*literature review*) dalam menuliskan artikel penelitian ini. Metode penelitian pustaka merupakan metode penelitian yang tepat untuk menyediakan dasar dalam membangun sebuah model konseptual atau teori baru di bidang tertentu (Snyder, 2019). Dalam hal ini konsep baru yang dimaksud adalah strategi menciptakan perpustakaan kekinian dalam era revolusi industri 4.0. Pengumpulan data dalam metode penelitian pustaka adalah dengan mengekstraksi kata, angka, gambar dan *hyperlink* dari sumber yang telah dikumpulkan (Onwuegbuzie dan Frels, 2016: 49). Data yang telah dikumpulkan kemudian oleh penulis akan diidentifikasi, dipahami, dianalisis, dan ditransmisikan menjadi konsep baru terkait strategi menciptakan perpustakaan kekinian di era revolusi industri 4.0.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil analisis data yang dilakukan oleh penulis maka ditemukan beberapa hal yang kemudian ditransmisikan dalam beberapa tema yang tertuang di bawah ini:

### 3.1 Revolusi Industri 4.0 dan Kebutuhan Masyarakat terkait Perpustakaan Kekinian

Revolusi Industri 4.0 pertama kali dicetuskan pada Hanover Fair oleh grup kerja Research Union Economy – Science, German Ministry of Education and Research pada tahun 2011 di Jerman (Culot, et al., 2020). Modal utama dalam mewujudkan revolusi industri 4.0 adalah kemampuan

teknologi informasi yang kemudian ditransformasikan dalam berbagai bidang seperti informasi, digital, dan teknologi informasi (IDOT), big data, *Internet of Things* (IoT), sensor, kontrol industri, *Automated Guided Vehicles* (AGV), robot, *Augmented* dan *Virtual Reality* (AVR), *High-Performance Computing-powered Computer-Aided Design and Manufacturing* (HPC-CADM), *Artificial Intelligence* (AI) (Ghobakhloo, 2019).

Perpustakaan sebagai organisasi yang berkembang (Ranganathan, 1931) perlu mengikuti trend revolusi industri 4.0. Perpustakaan perlu memanfaatkan teknologi informasi untuk memberikan inovasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Perpustakaan harus mulai berbenah diri menghilangkan *image* negatif berupa tempat pencarian informasi yang kuno dan tidak menarik. Hal ini perlu dilakukan karena pada era industri 4.0 masyarakat banyak membutuhkan informasi yang dapat diakses secara cepat, dimanapun dan kapanpun. Perpustakaan yang dapat diakses secara virtual mungkin sudah banyak direalisasikan dalam bentuk perpustakaan digital. Namun, perpustakaan digital sendiri belum mampu menarik user, karena pengembangan web perpustakaan masih menjadi kendala tersendiri (Li, et al., 2018). Sehingga perlu diciptakan lagi strategi dimana perpustakaan dapat mengikuti tuntutan revolusi industri 4.0 baik dari sisi fisik maupun layanan. Fisik perpustakaan masih diperlukan meskipun saat ini banyak didengungkan tentang digitalisasi di segala aspek, namun tetap saja suatu perpustakaan membutuhkan gedung fisik sebagai *maintenance* untuk bentuk digital dan sebagai tempat preservasi.

### 3.2 Strategi Menciptakan Perpustakaan Kekinian

Beberapa strategi yang dapat dilakukan sebagai upaya menciptakan perpustakaan kekinian, baik dari sisi fisik maupun layanan adalah dengan mengkonsep perpustakaan kekinian atau lebih dikenal dengan “*hype*” dan mentransformasikan pustakawan yang nantinya akan mengelola perpustakaan kekinian.

#### a. Konsep Perpustakaan “*Hype*”

Konsep perpustakaan kekinian atau “*hype*” sangat erat kaitannya dengan revolusi industri 4.0. Perpustakaan “*hype*” perlu menggabungkan teknologi informasi dengan budaya pop yang tengah digemari masyarakat saat ini yaitu dengan:

##### 1) Menyediakan *Working Space*

Perlu adanya perubahan paradigma terkait perpustakaan di masyarakat, jika dahulu perpustakaan diasumsikan sebagai tempat yang tenang dan lebih cocok digunakan sebagai *individual learning* (Shoham dan Klain-Gabbay, 2019) maka saat ini perlu ada tempat berkumpul (*working space*). Adanya *working space* di perpustakaan dapat membuka peluang perpustakaan menjadi tempat diskusi dan berkumpul bagi masyarakat, hal ini tentunya dapat lebih mendekatkan perpustakaan dengan masyarakat.

##### 2) Desain yang *Instagramable*

Berdasarkan data Cuponation (2019) sebanyak 56 Juta masyarakat Indonesia mengakses Instagram. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat saat ini sangat mengutamakan

eksistensi diri di media sosial dengan cara *share* foto maupun video. Tidak jarang kita menemui banyak masyarakat yang rela datang ke suatu tempat hanya untuk dapat mencari spot foto terbaik sebelum diunggah ke akun media sosial mereka. Hal ini perlu dijadikan peluang oleh perpustakaan untuk menciptakan desain baik interior maupun eksterior yang *Instragamable*, dengan begitu masyarakat akan lebih tertarik untuk datang dan menghabiskan waktu di perpustakaan. Keuntungan lainnya adalah ketika pemustaka membagikan foto dan tag lokasi perpustakaan ke akun media sosialnya, maka secara tidak langsung pemustaka tersebut telah membantu mempromosikan perpustakaan.

### 3) Dukungan *hot spot* cepat

Pada era industri 4.0, akses internet telah menjelma menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi masyarakat. Bagaimana tidak? Untuk dapat berkomunikasi, mengakses informasi, mencari hiburan semua membutuhkan jaringan internet. Sebetulnya perpustakaan telah lama memberikan layanan *free hot spot* bagi pemustaka, namun berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kominfo (2017) hanya sekitar 1,60% masyarakat yang melakukan akses internet dari perpustakaan. Beberapa masyarakat masih merasakan bahwa akses internet di perpustakaan masih dirasa lambat, sehingga perlu dilakukan perbaikan infrastruktur di perpustakaan.

### 4) Pemanfaatan AI, VR dan AR

*Artificial Intelligence* (AI), *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) merupakan inovasi yang banyak dimanfaatkan oleh berbagai lini di era revolusi industri 4.0. Penggunaan AI, VR dan AR dapat memberikan pengalaman baru kepada masyarakat ketika melakukan akses informasi. AI, VR dan AR telah menjadi trend tersendiri di masyarakat saat ini, hampir semua perusahaan maupun instansi berlomba – lomba untuk menciptakan terobosan baru dengan AI, VR dan AR (newsfeed.org, 2019). Perpustakaan dapat memanfaatkan AI, VR dan AR sebagai sarana kemas ulang informasi sehingga informasi dapat lebih mudah diterima dan dipahami masyarakat.

### 5) Pemanfaatan Sosial Media

Sebanyak 18.9% masyarakat Indonesia mengutarakan bahwa alasan utama mengakses internet adalah untuk mengakses sosial media, dan sebanyak 19.1% masyarakat menjadikan sosial media sebagai alasan kedua dalam menggunakan internet (APJII, 2018). Sehingga sudah saatnya perpustakaan mulai aktif untuk memanfaatkan media sosial, seperti yang telah banyak dilakukan oleh instansi pemerintah lain. Hal ini dimaksudkan untuk mendekatkan diri dengan pemustaka dan sebagai sarana penyebaran informasi bagi masyarakat.

## b. Transformasi Pustakawan dalam Menciptakan Perpustakaan Kekinian

### 1) *Cybrarian*

*Cybrarian* atau kependekan dari *cyber librarian* merupakan konsep yang muncul karena adanya masyarakat informasi dan teknologi informasi (Ganggi, 2019). Disini *Cybrarian* merupakan pustakawan yang melayani masyarakat virtual dalam ruang lingkup perpustakaan digital. Masyarakat virtual atau sering disebut sebagai netizen muncul sebagai salah satu dampak dari revolusi industri 4.0 dimana tercipta *cyberculture*. Beberapa pustakawan lebih nyaman mengakses informasi dari *gadget* yang mereka miliki, namun tidak menutup kemungkinan bahwa netizen sebetulnya menghadapi kendala dalam pencarian informasi dan mereka tidak paham harus bertanya kepada siapa. Disini *cybrarian* memainkan peran pustakawan, yaitu membantu pustakawan hanya saja dalam bentuk virtual, sehingga pustakawan tidak hanya dapat ditemui di dalam gedung perpustakaan namun juga dapat ditemui melalui akses digital.

## 2) *Content Creator*

*Content Creator* merupakan salah satu profesi yang tengah naik daun saat ini. Profesi yang berkecimpung dalam dunia kreatif ini banyak diminati milenial. *Content creator* merupakan penanggung jawab terhadap informasi yang diunggah dalam media online dimana informasi yang diberikan menyasar pada user tertentu. Pustakawan dapat menjadi seorang *content creator* karena pustakawan bekerja dibidang informasi dimana dengan kreatifitas dan keilmuan yang dimiliki oleh pustakawan (misalnya kemas ulang informasi dan literasi informasi) maka akan tercipta *content* yang menarik dan tentu bermanfaat bagi pustakawan. Disini pustakawan tidak lagi bertugas sebagai pengelola informasi tetapi tugas yang ada menjadi lebih luas lagi yaitu sebagai pencipta informasi.

## 3) *Social Media Specialist*

Maraknya penggunaan media sosial di masyarakat sebetulnya memiliki beberapa dampak negatif, seperti *cyberbullying*, berdasarkan hasil survei APJII (2018) sebanyak 49% responden pernah mengalami *cyberbullying*. Masih adanya masyarakat yang belum bijak dalam menggunakan media sosial dapat menjadi peluang bagi pustakawan untuk turut serta membangun masyarakat yang lebih baik. Pustakawan dapat menjadi *social media specialist* sehingga dapat menciptakan masyarakat yang paham akan literasi media sosial. Pustakawan memiliki fondasi literasi informasi yang dapat digunakan sebagai fondasi untuk membangun literasi media sosial (Ganggi, 2018). *Social media specialist* disini akan memandu masyarakat untuk lebih bijak dalam menggunakan media sosial yang dimiliki.

## 4) *Information Consultant*

Era revolusi industri 4.0 memunculkan konsep Big Data yaitu, data yang memiliki varietas yang lebih besar dimana terdapat peningkatan volume dan kecepatan yang tinggi (Oracle, 2020). Data sendiri merupakan fakta yang belum memiliki arti, jika kemudian data diolah sehingga memiliki makna maka data tersebut berubah menjadi informasi. Big

data muncul sebagai salah satu bagian dari internet dan memiliki efek lain berupa *overload information*. *Overload information* merupakan kondisi dimana terjadi ketidakseimbangan antara kebutuhan informasi dengan sumber daya informasi. *Overload information* ini tidak jarang didalamnya terdapat *hoax*, sehingga perlu adanya *information consultant* diharapkan mampu meredam efek *overload information* yang ada. Pustakawan sebagai *information consultant* merupakan salah satu transformasi pustakawan sebagai pendukung terlaksananya perpustakaan kekinian yang lebih dekat dengan masyarakat. *Subject specialist* memiliki peran dalam analisis, identifikasi, dan pemenuhan kebutuhan informasi user khususnya bagi peneliti (American Library Association, 2016).

#### 5) *Infographics Maker*

Ada pendapat bahwa “*picture speak louder than words*”, hal ini dapat terjadi karena gambar lebih mudah dipahami, diproses, dan di *recall* dibandingkan kata – kata (Dewan, 2015). Infografis juga membuat pembaca lebih mudah memahami isi informasi tanpa harus menganalisis teks yang ada di dalamnya (Miller and Barnett, 2010). Melihat dari manfaat yang diberikan oleh infografis maka tidak menutup kemungkinan jika seorang pustakawan sebaiknya juga dapat melakukan kemas ulang informasi dari media teks menjadi infografis baik infografis statis maupun dinamis.

#### 6) *Subject Specialist*

*Subject specialist* sebetulnya sudah lama ada di dunia perpustakaan, namun di Indonesia belum banyak perpustakaan yang menerapkan *subject specialist*. *Subject specialist* sendiri adalah pustakawan dengan pengetahuan luas terkait suatu subjek atau disiplin, yang bertanggung jawab untuk menyeleksi dan mengevaluasi sumber daya yang ada di perpustakaan bagi user khususnya peneliti (American Library Association, 2013). *Subject specialist* masih relevan dan dibutuhkan pada era revolusi industri 4.0 dimana dengan adanya *subject specialist* masyarakat lebih terbantu untuk dapat menggunakan sumber daya yang ada di perpustakaan.

### 4. Simpulan

Sudah waktunya perpustakaan mulai mengatur strategi untuk dapat menciptakan perpustakaan kekinian sebagai salah satu upaya untuk menjaga eksistensi perpustakaan di era industri 4.0. Strategi dalam menciptakan perpustakaan kekinian dapat ditempuh dengan dua cara yaitu dari transformasi perpustakaan sebagai organisasi dan pustakawan sebagai pengelola perpustakaan. Transformasi perpustakaan sebagai organisasi dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu: (1) menyediakan *working space*; (2) desain yang *Instagramable*; (3) dukungan hot spot cepat; (4) pemanfaatan AI, VR dan AR; (5) pemanfaatan sosial media. Selain perpustakaan yang bertransformasi menjadi lebih kekinian, pustakawan juga perlu melengkapi transformasi tersebut dengan menambahkan beberapa peran, yaitu: (1) *cybrarian*; (2) *content creator*; (3) *social media*

*specialist*; (4) *information consultant*; (5) *infographics maker*; (6) *subject specialist*. Harapannya dengan dilakukan transformasi dari dua aspek maka betul – betul akan tercipta perpustakaan “*hype*” atau kekinian yang selaras dengan kebutuhan masyarakat di era revolusi industri 4.0.

## Daftar Pustaka

- American Library Association. 2013. The ALA Glossary of Library and Information Science. Ed. Heartsill Young. Chicago: American Library Association.
- APJII. 2018. Laporan Survei: Penetrasi dan Profil Pengguna Internet Indonesia 2018. Jakarta.
- Culot, Giovanna, et al. 2020. Behind The Definition of Industry 4.0: Analysis and Open Questions. International Journal of Production Economics. DOI <https://doi.org/10.1016/j.ijpe.2020.107>
- Cuponation. 2019. Pengguna Facebook dan Instagram di Indonesia terbesar keempat di Dunia. Di akses dari <https://www.cuponation.co.id/magazin/indonesia-berada-pada-peringkat-ke-empat-pengguna-facebook-dan-instagram-terbanyak>
- Dewan, Pauline. 2015. Words Versus Pictures: Leveraging the Research on Visual Communication. Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research. Vol. 10, No. 1. DOI <https://doi.org/10.21083/partnership.v10i1.3137>
- Ganggi, Roro Isyawati Permata Ganggi. 2018. Materi Pokok dalam Literasi Media Sosial sebagai Salah Satu Upaya Mewujudkan Masyarakat yang Kritis dalam Bermedia Sosial. Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi. Volume 2 (4). DOI 10.14710/anuva.2.4.337-345
- Ganggi, Roro Isyawati Permata Ganggi. 2019. Cybrarian: Transformasi Peran Pustakawan dalam Cyberculture. Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi. Volume 3 (2). DOI 10.14710/anuva.3.2.127-133 .
- Ghobakhloo, Morteza. 2019. Industry 4.0, Digitization, and Opportunities for Sustainability. Journal of Cleaner Production. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.119869>
- Li, Shuqing; Jiao, Fusen; Zhang, Yong; Xu, Xia. 2018. Problems and Changes in Digital Libraries in the Age of Big Data From the Perspective of User Services. The Journal of Academic Librarianship. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2018.11.012>
- Miller, Barbara M. and Barnett, Brooke. 2010. Understanding of Health Risks Aided by Graphics with Text. Newspaper Research Journal. DOI <https://doi.org/10.1177/073953291003100105>
- Newsfeed.org. 2019. AR, VR, AI – Big Trends for The Future. Diakses dari <https://newsfeed.org/ar-vr-ai-big-trends-for-the-future/>
- Onwuegbuzie, Anthony J. dan Frels, Rebecca. 2016. 7 Steps to a Comprehensive Literature Review: A multimodal and Cultural Approach. Los Angels: Sage.
- Oracle. 2020. What is Big Data?. Diakses dari <https://www.oracle.com/big-data/what-is-big-data.html>

- Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik, Kominfo. 2017. Survei Penggunaan TIK: Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat. Jakarta: Kominfo.
- Ranganathan, S.R. 1931. The Five Laws of Library Science. Diakses dari <https://repository.arizona.edu/handle/10150/105454>
- Shoham, Snunith dan Klain-Gabbay, Liat. 2019. The Academic Library: Structure, Space, Physical, and Virtual Use. The Journal of Academic Librarianship. <https://doi.org/10.1016/j.acalib.2019.102053>
- Snyder, Hannah. 2019. Literature Review as a Research Methodology: An Overview and Guidelines. Journal of Business Research. Volume 104, Pages 333 – 339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>